

P21334.P04

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Applicant : T. NAKAZATO

Serial No. : Not Yet Assigned

Filed : Concurrently Herewith

For : VIDEO GAME WITH SUB-DISPLAY FOR TRACKING TARGET

1057 U.S. PRO
09/973036

10/10/01

CLAIM OF PRIORITY

Commissioner of Patents and Trademarks
Washington, D.C. 20231

Sir:

Applicant hereby claims the right of priority granted pursuant to 35 U.S.C. 119 based upon
Japanese Application No. 2001-096722, filed March 29, 2001.

Respectfully submitted,
T. NAKAZATO

Leslie M. Bernstein Reg. No. 33,329
Bruce H. Bernstein
Reg. No. 29,027

October 10, 2001
GREENBLUM & BERNSTEIN, P.L.C.
1941 Roland Clarke Place
Reston, VA 20191
(703) 716-1191

整理番号 01P0003,8

発送番号 385996

発送日 平成14年11月26日 1 / 4

拒絶理由通知書

特許出願の番号

特願2001-096722

起案日

平成14年11月13日

特許庁審査官

松川 直樹 8804 2T00

特許出願人代理人

丸山 幸雄 様

適用条文

第29条柱書、第29条第2項

この出願は、次の理由によって拒絶をすべきものである。これについて意見があれば、この通知書の発送の日から60日以内に意見書を提出して下さい。

理由

理由1：この出願の下記の請求項に係る発明は、下記の点で特許法第29条第1項柱書に規定する要件を満たしていないので、特許を受けることができない。

理由2：この出願の下記の請求項に係る発明は、その出願前日本国内又は外国において頒布された下記の刊行物に記載された発明又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に基いて、その出願前にその発明の属する技術の分野における通常の知識を有する者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法第29条第2項の規定により特許を受けることができない。

記 (引用文献等については引用文献等一覧参照)

A. 理由1

(1) 本願請求項7における「ゲームプログラムに従ってゲームを実行可能なゲーム装置で実行可能なコンピュータプログラムであって、～な表示制御プログラム列と、～するプログラム列を有し、前記表示制御プログラム列は、～させることを特徴とするコンピュータプログラム。」との記載はあくまで、表示にかかるソフトウェア上の処理のみ記載しているにすぎず、「ソフトウェアがコンピュータに読み込まれることにより、ソフトウェアとハードウェア資源とが協働した具体的手段によって、使用目的に応じた情報の演算又は加工を実現することにより、使用目的に応じた特有の情報処理装置（機械）又はその動作方法が構築される」ものではないため「情報処理がハードウェア資源を用いて具体的に実現されている」とは認められず、請求項7に係る発明は特許法上の「発明」ではなく、特許法第29条第1項柱書に規定する要件を満たしていないので、特許を受けることができない。（特許庁 審査基準 第VII部 特定技術分野の審査基準 第1章 コンピュータ・ソフトウェア関連発明 参照）



(2) 本願請求項7を引用する本願請求項8~9項も上記理由1(1)と同じ理由により、特許法第29条第1項柱書に規定する要件を満たしていないので、特許を受けることができない。

(3) 本願請求項10における「ゲームプログラムに従ってゲームをするゲーム装置で読み込み可能なコンピュータ可読記録媒体であって、～するプログラム列と、～可能であって、～できない場合には～させる表示制御プログラム列とを記録することを特徴とするコンピュータ可読記録媒体」との記載はハードウエア資源としての「表示装置」に係る構成を含んではいるもののあくまで、表示にかかるソフトウェア上の処理を記載しているにすぎず、「ソフトウェアがコンピュータに読み込まれることにより、ソフトウェアとハードウエア資源とが協働した具体的手段によって、使用目的に応じた情報の演算又は加工を実現することにより、使用目的に応じた特有の情報処理装置（機械）又はその動作方法が構築される」ものではないため「情報処理がハードウエア資源を用いて具体的に実現されている」とは認められず、請求項10に係る発明は特許法上の「発明」ではなく、特許法第29条第1項柱書に規定する要件を満たしていないので、特許を受けることができない。（特許庁 審査基準 第VII部 特定技術分野の審査基準 第1章 コンピュータ・ソフトウェア関連発明 参照）

(4) 本願請求項10を引用する本願請求項11~12項も上記理由1(3)と同じ理由により、特許法第29条第1項柱書に規定する要件を満たしていないので、特許を受けることができない。

B. 理由 2

1. 各引用文献

本願特許出願前に日本国内において、頒布された刊行物である下記各引用文献にはそれぞれ下記の点が記載されている。

(1) 引用文献1 特開平7-8632号公報

ゲームプログラム（段落【0034】）に従ってゲームを実行可能なゲーム装置であって、ゲームフィールド内（ゲームフィールド60）を移動する操作キャラクタ（未来戦車20）の前記ゲームフィールド内位置及び前記操作キャラクタ周辺の所定の範囲を表示可能な表示制御手段（ゲーム空間演算部100、および、画像合成部200）と、ゲームの進行に伴なってゲームフィールド内に定まる操作キャラクタの到達目標（敵未来戦車22）と前記ゲームフィールド内の前記操作キャラクタの位置を認識する認識手段（表示領域2内の未来戦車20：特に図20）とを備え、前記表示制御手段は、前記表示装置の表示画面（表示領域2）に前記操作キャラクタの到達目標が表示できない場合には前記認識手段の認識結果に応じて前記操作キャラクタから見た到達目標方向表示画面端部近傍に前記到達目標方向を指示する指示標識（マーカ30）を表示する（「敵未来戦車22が表示領域2の外に出ていってしまった場合には、スクリーンの周縁部の敵未来戦車22の存在方向に対応する位置Mにマーカ30を表示している。」特に、段

落【0104】) ゲーム装置。

2. 比較・対比

(1) 本願請求項1に記載された発明と上記引用文献1に記載された発明を比較すると、引用文献1に記載された発明にも、「マーカ30は敵が視野外に外れた位置であるM点に表示される。従って、敵未来戦車22の移動を目で追っていたプレーヤが、再度敵の位置を確認するために視線を例えば敵位置検出レーダ50の位置に移動させる必要がない。この結果、視線の方向を変更することなく連続的に敵未来戦車22を追いかけて攻撃することができるうことになる。」(段落【0104】)と記載されていることから、本願請求項1に記載された発明は引用文献1に記載された発明から当業者が容易に想到し得たものである。

(2) 本願請求項2に記載された発明と上記引用文献1に記載された発明を比較すると、引用文献1に記載された発明では、表示装置の表示画面(表示領域2)に操作キャラクタの到達目標(敵未来戦車22)が表示できない場合に指示標識(マーカ30)が周期的に表示輝度を変化させてはいないが、別途、指示標識(マーカ30)が周期的に表示輝度を変化(点滅)させる点が記載されており(段落【0101】～【0102】)、このような指示標識(マーカ30)を点滅させる点は従来周知のことすぎないから、本願請求項2に記載された発明も引用文献1に記載された発明から当業者が容易に想到し得たものである。

(3) 本願請求項3に記載された発明と上記引用文献1に記載された発明を比較すると、引用文献1に記載された発明では、特に図20(a)～(b)の記載からみて、表示制御手段は、少なくともゲーム画面の一部に操作キャラクタのゲームフィールド内位置及び操作キャラクタ周辺の所定の範囲を表示しているということができるから、本願請求項3に記載された発明も引用文献1に記載された発明から当業者が容易に想到し得たものである。

(4) 本願請求項4～6に記載された発明と上記引用文献1に記載された発明を比較すると、本願請求項4～6に記載された発明はそれぞれ、請求項1～3に記載された発明のカテゴリーを変更したものにすぎないため、上記2.(1)～(3)に述べた理由と同じ理由により、本願請求項4～6に記載された発明は引用文献1に記載された発明より当業者が容易に想到し得たものである。

(5) 本願請求項7～9に記載された発明と上記引用文献1に記載された発明を比較すると、本願請求項7～9に記載された発明はそれぞれ、請求項1～3に記載された発明のカテゴリーを変更したものにすぎないため、上記2.(1)～(3)に述べた理由と同じ理由により、本願請求項7～9に記載された発明は引用文献1に記載された発明より当業者が容易に想到し得たものである。

(6) 本願請求項10～12に記載された発明と上記引用文献1に記載された発明を比較すると、本願請求項10～12に記載された発明はそれぞれ、請求項1～3に記載された発明のカテゴリーを変更したものにすぎないため、上記2.(1)～(3)に述べた理由と同じ理由により、本願請求項10～12に記載された発明は引用文献1に記載された発明より当業者が容易に想到し得たものである。

したがって、本願請求項1～12に記載された発明は、当業者が引用文献1に記載された発明から容易に想到することができたものであり、特許法第29条第2項の規定により特許を受けることができない。

この拒絶理由通知書中で指摘した請求項以外の請求項に係る発明については、現時点では、拒絶の理由を発見しない。拒絶の理由が新たに発見された場合には拒絶の理由が通知される。

引 用 文 献 等 一 覧

1. 引用文献1 特開平7-8632号公報

この拒絶理由通知書に対する問い合わせ先

特許審査第1部電子ゲーム

TEL 03-3581-1101 内線3266

先行技術文献調査結果の記録

・調査した分野 I P C 第7版 A 6 3 F 1 3 / 0 0

DB名

・先行技術文献

この先行技術文献調査結果の記録は、拒絶理由を構成するものではない。